

IN DE BOX

Doel

- Inzicht geven hoe nieuwsgierigheid werkt en welk verlangen het kan wekken.
- Bewustwording creëren van de geestelijke wereld.
- Weten wat je kan doen om weerstand te bieden tegen verleidingen.

Doelgroep

Tieners en jongeren

Tijd

30 minuten

Materiaal

- Een oude scheepskist of vergelijkbare kist/doos
- Voldoende touw om de enkels met elkaar te verbinden.
- Stempel en inkt.
- Briefje met daarop de tekst: 'Je bent gebonden, je kunt niet meer terug. Probeer anderen over te halen om ook te komen kijken dan kun je eventueel weer vrijkomen. Bij voldoende mensen die gaan kijken kom je weer vrij.'
- Schoonmaakmiddel en doekje om de stempel te verwijderen.

Beschrijving

Laat de kist aan de groep zien. Vertel dat er iets heel bijzonders in zit. Doe er een beetje geheimzinnig over en maak er een spannend verhaal van. Vertel dat je deze kist van je overgrootvader hebt geërfd. Je weet nog dat je opa toen je klein was vertelde dat het een heel bijzondere kist is. Je kunt er namelijk heel rijk mee worden. Er zit een codekraker in. Hiermee kun je de juiste combinatie van cijfers achterhalen, waarmee je elke loterij in de wereld zou kunnen winnen. Als je de kist geopend krijgt, ben je in mum van tijd miljonair. Je weet eigenlijk dat het niet waar kan zijn, maar toch. Stel dat het waar is. Niet geschoten is toch altijd mis? Je kunt beter je kans grijpen om gelukkig te worden.

Om de kist te kunnen openen moet je aan een aantal voorwaarden voldoen. Je kunt de kist alleen gezamenlijk openen, niet alleen. Je moet een bepaalde verbondenheid met elkaar hebben. Daarom verbinden we jullie enkels aan elkaar met dit touw.

Door zoveel mogelijk aanwijzingen te verzamelen kun je het raadsel oplossen waardoor de kist opengaat. Je moet kennis van zaken hebben voordat de doos geopend mag worden. Maar let op. Er zijn kapers op de kust. Die kunnen er eerder zijn dan jouw groep. Je zult het slim moeten spelen om de aanwijzingen te verzamelen. Soms moet je onderhandelen om een stap verder te komen. Het spel verloopt in fases. Tijdens elke fase kun je nieuwe aanwijzingen bemachtigen.

Deel de groep op in groepjes van ongeveer vijf personen. Verdeel de groepjes over de ruimte. Laat ze het touw om hun enkels doen, zodat ze zich met elkaar verbinden. Check of ze goed vast zitten. Geef ieder groepje dan hun eerste twee aanwijzingen, de eerste twee letters (R en IJ).

Fase 1

In fase 1 moet iedereen een stempel op zijn hand bemachtigen. Alleen met die stempel mag je naar de volgende fase. Elk groepje wat het lukt om te zorgen dat alle groepsleden op hetzelfde moment geen contact met de vloer hebben, krijgt de stempel. De enig toegestane manier is door als groep tegelijkertijd te springen. Zo laat je zien of je goed kan samenwerken. Geef ze een paar minuten de tijd. Elk groepje wat het voor elkaar krijgt, krijgt één aanwijzing (een letter) en alle groepsleden krijgen een stempel op hun hand.

Fase 2

In fase 2 moet iedereen zo snel mogelijk alle vier de hoeken van de ruimte hebben aangeraakt. De groepjes moeten met het touw om de enkels aan elkaar verbonden blijven. In deze ronde zijn twee letters te verdienen. Maar: er is in deze ronde niet voor iedereen een aanwijzing te winnen. Het groepje dat als laatste overblijft, krijgt géén aanwijzing. Verdeel de groepjes over de verschillende hoeken van de ruimte. Geef dan het startsignaal. Let goed op of alle teamleden de hoek wel aantikken. Geef alle groepen behalve de laatst overgeblevene hun aanwijzing (twee letters).

Fase 3

In fase 3 krijgen de groepjes drie minuten de tijd om met elkaar te beslissen wat ze met het geld gaan doen wat ze straks zullen binnen halen. Alle leden van de groep moeten het eens zijn met het antwoord en het moet waar zijn. Geef elke groep die de opdracht voltooit weer een aanwijzing (één letter).

Fase 4

In fase 4 gaat het om hoofdrekenen. Om zorgvuldig met het geld om te gaan, moet je tenslotte met getallen om kunnen gaan. Ook hier geldt dat het groepje dat als laatste overblijft, géén aanwijzing krijgt. Laat alle groepjes aan één kant van de ruimte staan. Op jouw startsein moeten ze achteruit naar de overkant lopen. Intussen moeten ze hardop terugtellen van 100 tot 0 met sprongen van 6 (dus 100 - 94 - 88 - 82, etc). Het hardop tellen mag gedaan worden door één van de teamleden. Maakt hij/zij een fout of wordt er gesjoemeld met het achteruit lopen, laat het groepje dan weer vanaf het begin opnieuw starten. Geef alle groepen behalve de laatst overgeblevene hun aanwijzing (één letter).

Fase 5

De code waarmee je de kist kunt openen, wordt gevormd door 13 letters die met elkaar een uitspraak vormen. Dezelfde letter kan meerdere keren voorkomen. Geen van de groepen heeft nu voldoende letters om de code te kunnen kraken. In fase 5 mogen de groepen daarom met elkaar onderhandelen om letters uit te wisselen. Letters kun je alleen krijgen door een teamlid op te offeren. Degene die zich opoffert, moet met zijn armen omhoog staan als teken dat hij zich heeft overgegeven. Hij/zij mag niets meer zeggen en nergens aan meedoen. Je bent niet verplicht om letters te vragen of te geven, maar zonder is het bijna onmogelijk om de code te kraken. Als het onderling letters uitwisselen klaar is, ga je door naar fase 6. Let goed op dat de opgeofferde teamleden niet meer mee denken en praten.

Fase 6

In fase 6 moeten de groepen de code zien te kraken: 'RIJKDOM IS MACHT'. Zodra ze denken de oplossing te hebben gevonden, mag de groep gaan kijken. Laat hen in de kist kijken. In de kist ligt een brief met de tekst: 'Jullie zijn nu gebonden. Er is geen weg meer terug. Waag het niet om de anderen te waarschuwen, dan word je zwaar gestraft.'

Terugkoppeling

Vraag aan de groep waarom ze eigenlijk aan deze opdracht meededen. Dachten ze dat ze werkelijk rijk zouden worden? Laat hen reageren. Vertel dat we nieuwsgierig zijn. Als er iets geheimzinnigs is, iets wat je niet meteen kunt plaatsen of checken, iets wat misschien wel interessant is, dan word je getriggerd. Je wilt graag weten hoe het zit. Of je houdt gewoon van een beetje actie. Als anderen enthousiast doen, dan word je ook enthousiast. Zonder je druk te maken over wat er precies gaande is, hol je lekker enthousiast mee. Het is niet voor niets dat God in de Bijbel zo vaak zegt: 'Wees voorzichtig, wees alert, kijk goed uit, wees waakzaam, val niet in slaap, onderzoek de dingen eerst', etc.

Vraag dan door over verschillende onderdelen van het spel. Waarom gingen ze steeds verder? (Enkels vastbinden, stempel zetten, door de zaal rennen, achteruit lopen, een teamlid opofferen). Waarom deden ze dat? Laat de jongeren reageren. Sluit zoveel mogelijk aan bij wat zij zelf gezegd hebben. Laat bijvoorbeeld de volgende punten naar voren komen (eventueel kun je ze noteren):

- Als je de eerste stap genomen hebt, dan ga je bijna automatisch verder.
- Je wil graag winnen, de anderen verslaan.
- Hoe dichter bij de 'prijs' je komt, hoe meer je wilt proberen om hem ook daadwerkelijk te krijgen.
- Je wil geen spelbreker zijn en je team door jouw toedoen laten verliezen.
- Als je al wat dingen gedaan hebt, wil je niet meer stoppen, want dan heb je dat allemaal voor niets gedaan (denk aan de eerste stappen: enkels vastbinden stempel zetten, etc).

Vertel dat het verhaal over je overgrootvader en de codekraker natuurlijk niet echt was. Maar er is een verborgen geheim, dat wél echt is. Vraag of ze weten wat occultisme is. Wat betekent occult? Kijk of iemand het weet. Occult is een Latijns woord. Het betekent 'geheim' of 'verborgen'. Met occultisme of het occulte bedoelen we die dingen waarvan God gezegd heeft dat ze voor ons verborgen moeten blijven. Het zijn de dingen die horen bij het rijk van de duisternis. Maar vaak herken je het niet zo makkelijk. Het komt gewoon op je pad en het wekt je nieuwsgierigheid. Of je holt gewoon mee met wat iedereen om je heen doet, en je hebt niet zo in de gaten wat er precies gebeurt. Het is interessant en lijkt soms zo aantrekkelijk. Bijvoorbeeld weten wat er in de toekomst gaat gebeuren. Of bijgeloof, waardoor je iets vervelends kunt vermijden of juist iets voor elkaar kunt krijgen. Vraag of ze vormen van bijgeloof kennen. Geef eventueel zelf een voorbeeld (een wens doen als je alle verjaardagskaarsjes uitblaast, een klavertje vier vinden, vrijdag de 13^e, een wens doen als je een vallende ster ziet, een steentje bij je dragen met een bepaalde uitwerking). Vraag of ze nog meer voorbeelden kennen van dingen die horen bij het occulte (afgoderij, toverij en magie, bepaalde vormen van geneeskunde, doden oproepen, glaasje draaien, etc).

Er is een wereld die verborgen is voor ons. Toch zijn we er wel nieuwsgierig naar. Het is iets geheimzinnigs. Je wilt erover mee kunnen praten, je wilt weten hoe het zit, wat er

waar is en niet. Of je komt ineens in een situatie waarin je de keuze krijgt om mee te doen. Altijd geeft het je de indruk dat je er beter en gelukkiger van zult worden.

Als je in een groep terecht komt met mensen die daar ook naar verlangen, raak je als het ware verbonden. Denk maar aan het touw om je enkels. Je wilt samen gaan ontdekken. Zoals bij glaasje draaien. Voordat je het weet ga je de deur binnen van de duisternis en krijg je een stempel op je hand. Je hoort erbij. Als je erbij hoort, stap je niet zo snel meer uit de groep. Je kunt niet zo goed meer onderscheiden. Je gaat in de leugens geloven. Zoals de leugen dat er een codekraker voor loterijen in de kist zit. Je gaat steeds sterker verlangen omdat je steeds dichterbij je doel komt. Dat denk je. In feite raak je steeds meer gebonden. Je ziet je vrienden vastlopen, maar toch kies je ervoor om door te blijven gaan.

De duivel wordt in Johannes 8 de vader der leugens genoemd. Met zijn leugens probeert hij je bij God weg te krijgen. Voor je het weet, heeft hij je helemaal ingepakt en vastgebonden. Je moet zo oppassen in dit leven dat je niet in leugens gaat geloven. We hebben God nodig, want Hij leert ons wat de waarheid is zodat wij niet gaan geloven in leugens en bedrog.

Het beste is om er niet aan te beginnen en er zover mogelijk bij vandaan te blijven. Leer de tieners/jongeren vijf stappen om te voorkomen dat je een verkeerde weg inwandelt.

1. Wat zegt de Bijbel? Staat het niet expliciet vermeld, doorloop dan de andere stappen:
2. Bid God om duidelijkheid
3. Check de bron
4. Waar wen je aan?
5. Vraag een (wijs) christen om advies

Stel nou dat je er tóch in terecht gekomen bent. Zoals jullie op dit moment. Stempel op je hand, aan elkaar vast gebonden. Degenen die in de kist hebben gekeken, zitten helemaal vast. Zo is het als je in het occulte bent geweest. Wat moet je dan doen? Vraag of je jongeren tips weten. Leg dan uit dat je jezelf hier niet uit kunt redden. Andere mensen ook niet. Jezus wel! Hij heeft de duisternis overwonnen. Je moet Hem vragen om hulp. Andere mensen kunnen je wel helpen en voor je bidden. Zoek daarom mensen op die er verstand van hebben en je kunnen helpen. Jezus kan je vrij maken. Haal de stempels weg met schoonmaakmiddel. Je moet zelf opruiming houden in je leven en alles weg doen wat je verbindt met de duisternis. Knip de touwen los. En dan ben je vrij!

AANWIJZINGEN RAADSEL 'IN DE BOX'

Aanwijzingen groep 1:

R	IJ	D	I	C	H
----------	-----------	----------	----------	----------	----------

Aanwijzingen groep 2:

R	IJ	S	M	K	T
----------	-----------	----------	----------	----------	----------

Aanwijzingen groep 3:

R	IJ	S	I	K	H
----------	-----------	----------	----------	----------	----------

Aanwijzingen groep 4:

R	IJ	O	I	M	A
----------	-----------	----------	----------	----------	----------

Aanwijzingen groep 5:

R	IJ	C	I	A	H
----------	-----------	----------	----------	----------	----------